

KKS-4R

任天堂 ファミリー コンピュータ™

# MAGIC-DARTS

## マジック・ダーツ

取扱説明書

FAMICOM FAMILY

SETA

このたびはセタ・ファミコン・ゲームカセット「マジック・ダーツ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

## も・く・じ

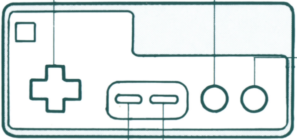
# MAGIC-DARTS

## マジック・ダーツ

これはアメリカでポピュラーなゲーム、ダーツをファミコナイズしたものです。
日本でもすっかり定着したこのダーツを、複雑なルールも手軽に遊べるようにしました。
さあ、あなたも大人のゲーム、ダーツを楽しみませんか。

株式会社セタ

## ■操作方法



**十字ボタン**

ダーツを投げる方向を定めたり、カーソルを移動させる時に使用します。

**セレクトボタン**

使用しません。

**Bボタン**

ほとんど使用しません。

**Aボタン**

行動を決定するときに使用します。

**スタートボタン**

ゲームスタート時に使用します。

## ■ゲームの始め方





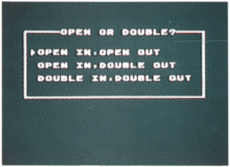


**1.スタートボタンを押します。**

**2.ゲームを選びます。**

①十字ボタンの上下でゲーム選択を行います。
この時、左右を押すとゲーム中のBGMのON・OFFを選択することができます。

②301、501、701を選んだ場合は、ゲーム開始時と最後に入れる位置を決めます。

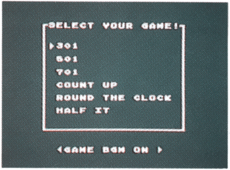



・「オープンイン・オープンアウト(OPEN IN, OPEN OUT)」
最初も最後も、どの位置に入れてもよい。

・「オープンイン・ダブルアウト(OPEN IN, DOUBLE OUT)」
最初はどこでもよいが、最後はダブルリングに入れる。

・「ダブルイン・ダブルアウト(DOUBLE IN, DOUBLE OUT)」
最初も最後もダブルリングに入れる。

注意　ダブルアウトで残り点数が１になった場合。バースト(ＢＵＳＴ)となり、そのラウンド開始時の点数からやり直さなければなりません。




## 4.プレイヤー数を決めます。

プレイヤー数は1～4人までです。(1P・3Pはコントローラ1、2P・3Pはコントローラ2を使用します。)
また、「WATCH MODE」を選ぶとコンピュータ同士のプレイを観戦できます。

## 5.プレイヤーのキャラクターを12人の中から選びます。

十字ボタンの左右でキャラクターが代わります。

## 6.名前を入力します。入力は3文字までです。

## 7.ダーツの重さを決めます。(ダーツの飛び方に影響します)




「ライト(LIGHT)」
軽いダーツです。上下方向は安定しますが、左右方向にブレやすいのが難点です。

「ミドル(MIDDLE)」
上下方向、左右方向、共にまあまあ命中精度を持ちます。

「ヘヴィ(HEAVY)」
重いダーツです。左右方向は安定しますが、上下方向にブレやすいのが難点です。

**8.ゲームを始めるか、コンピュータとプレイするか決めます。**

（4人プレイの場合は、すぐにゲームスタートとなります。）

・ゲームスタート

ゲームを始めたい場合は、“GAME START”を選んで、Aボタンを押します。

・エクストラプレーヤー（コンピュータプレイヤー）の参加

十字ボタンの下を押して「エクストラプレイヤー（EXTRA PLAYER）」を選ぶと、コンピュータが操作するキャラクターを参加させる事が出来ます。十字ボタンの左右で、表示される8人の中から選択します。参加可能な人数は、「LEFT（数字）」と表示されています。

## ■遊び方

**1.十字ボタンの左右でダーツを移動させ位置を決めます。**

左右に動いているゲージを止めたい所でAボタンを押します。

**2.ダーツはゲージが寄っている方向に曲がります。**

**3.ダーツを投げる角度を決めます。**

投げたい角度になったところで、Aボタンを押します。

**4.ダーツを投げるパワーを決めます。**

投げたいパワーの所でAボタンを押します。

## ■バースト

「スリーオーワン」等では持ち点を0にすると終了ですが、残りの点数をオーバーしてしまったときは、バースト（BUST）となります。持ち点はそのラウンドの始めにあった数に戻り、そのままプレーチェンジとなります。

## ■ゲーム終了時

**1.各プレイヤーの成績・順位が表示されます。**
**2.「カウントアップ」、「ハーフイット」は、最高得点が表示されます。**
最高得点は、電源を切るまで残っています。

## ■エクストラプレイヤーについて




コンピュータ1

名人(EXPERT)

ジョー(JOE)




コンピュータ2

マッチョマン(MACHO)

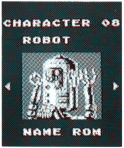
マックス(MAX)




コンピュータ3

クンフー使い(KUNG FU)

リー(LEE)




コンピュータ4

ロボット(ROBOT)

ロム(ROM)




コンピュータ5
名人(EXPERT)
リズ(LIZ)




コンピュータ6
忍者(NINJA)
ケン(KEN)




コンピュータ7
猿(MONKEY)
リオ(LIO)



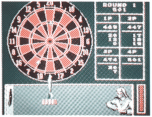

コンピュータ8
異星人(ALIEN)
イーバ(EBE)

## ■基本的なゲームの説明



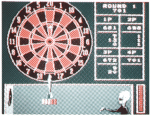

### ●スリーオーワン（301）

持ち点301点でスタート。ダーツが刺さった所の点数を引いていき、早く0点にしたプレイヤーが勝ちとなります。ラウンド数は20ラウンドまでです。




### ●ファイブオーワン（501）

持ち点501点でスタート。そのほかのルールは、301と同じ。




## ●セブンオーワン（701）

持ち点701点でスタート。そのほかのルールは、301と同じ。



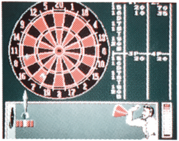

## ●カウントアップ（COUNT UP）

持ち点0点でスタート。ダーツが刺さった所の点数を足していき8ラウンド終了時に点数の多いプレイヤーが勝ちとなります。




●ラウンド・ザ・クロック (ROUND THE CLOCK)

1から10まで順番にダーツを入れていきます。
1に入れたら、次は2を狙います。(順番を飛ばしてはいけません) また、狙った数字であればシングルでもダブル、トリプルでもかまいません。早く10まで入れたプレイヤーの勝ちとなります。



## ●ハーフイット（HALF IT）

持ち点40点でスタート。画面に表示されている数字を狙い入った所の点数を足していきます。
狙った数字に３本とも入らなかった場合は、持ち点が半分になります。
一番点数の高いプレイヤーが勝ちとなります。

| 狙う順番： | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 16 | D<br>ダブルリング | 17 | 18 | T<br>トリプルリング | 19 | 20 | B<br>ブル |

## ■おまけ

・プレイヤーの投げたダーツがダブルブル(50点)に刺さるとどこからともなくハエが飛んできます。
(気まぐれに、飛んでくることもあります。)
・コンピューターの操作するマッチョマン、ロボット、異星人、猿はトリッキーなプレイをします。これは、プレイヤーにも操作することが出来ますので、いろいろ試してみてください。

## ■使用上の注意

1．精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。

2．故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。

3．シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。

4．ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。

5．テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。

6．長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F
TEL.03-3778-6311